OPENGAME

A SOLE L.8.000

PERIODICO MENSILE DI VIDEOGAMES

4 fantastici videogiochi + 1 programma utilità

sinclair ZX Spectrum

n° 7

C64

Ciao amici vicini e lontani, ormai è primavera inoltrata e un nuovo e fantastico numero di OPEN GAME è al vostro cospetto.
Come sui più bei alberi in fiore anche su OPEN GAME sono sbocciati dei bellissimi programmi che vi faranno gai e felici per il lungo tempo di un mese per il nostro prossimo numero.
Tempo anche di tremende utility, ebbene in tema di rinnovamento vi forniamo un utilissimo programma per ridefinire il vostro set di caratteri e di SPRITE sul C. 64, mentre sullo SPECTRUM ridefinisce solamente gli UDG (User define Grafics). Comunque entrambi sono degli ottimi programmi utility per conoscere meglio il vostro computer.
Quindi forza con i nostri turbo giochi...
Ciao e al prossimo numero!

PERIODICO MENSILE
N. 7 - MARZO 1985 - ANNO II
REGISTR. TRIB. MILANO N. 385 DEL 1/9/84
DI MILANO
GRAFICA E IMPAGINAZIONE: FELIX

MODALITÀ DI CARICAMENTO

Per il Commodore 64 scrivete LOAD e premete RETURN oppure SHIFT/RUN STOP contemporaneamente, alla risposta PRESS PLAY ON TAPE fate partire il registratore e attendete qualche istante.
Assicuratevi che il nastro sia avvolto all'inizio del lato che vi interessa.
Per qualsiasi dubbio fate riferimento al manuale di corredo al computer, rileggendo il secondo capitolo a pagina diciannove riguardante il caricamento di programmi in cassetta.
Per lo SPECTRUM della SINCLAIR digitate LOAD"" e premete ENTER, avviate il registratore e seguite le indicazioni che compariranno sul video.
Per qualsiasi dubbio consultate il primo dei due manuali dove sono illustrate le modalità di caricamento di un nastro preregistrato.

ATTENZIONE ALLA REGOLAZIONE DELL'AZIMUT

È sempre meglio ricordare come la regolazione della testina del registratore sia molto importante per la corretta lettura delle cassette da noi commercializzate.
La taratura dovrebbe essere effettuata in laboratori appositi dove l'apparecchio può essere tarato con speciali nastri ed apparecchiature non in possesso di semplici negozianti.
Non per crearvi dei problemi ma queste sono precisazioni necessarie, in quanto dopo nostre prove approfondite, molti registratori in commercio anche dello stesso tipo, e della stessa marca hanno dato risposte completamente diverse.
Vale sempre comunque la regola, forse un po' empirica, di ruotare la vite alla base della testina per regolarne l'AZIMUT.
In questo caso sono più fortunati i possessori dello SPECTRUM in quanto è permesso loro di ascoltare il nastro in riproduzione, e quindi è più semplice ascoltarlo al massimo del volume per ottenerne la massima brillantezza sugli acuti.
Tutte queste operazioni sono un po' più ardue sul Commodore, in quanto non esiste la possibilità con l'apparecchio originale di ascoltare l'apparecchio in riproduzione.
Per chi possedesse un apparecchio diverso dall'originale Commodore, vale quanto detto per i possessori dello SPECTRUM SINCLAIR.
Non dimenticate comunque che il televisore è fonte di grossi disturbi magnetici quindi, generalmente è buona politica allontanare dallo stesso il vostro registratore.
Ovviamente le cassette stesse risentono della influenza del televisore o monitor quindi tenetele lontane da questa fonte di disturbi.

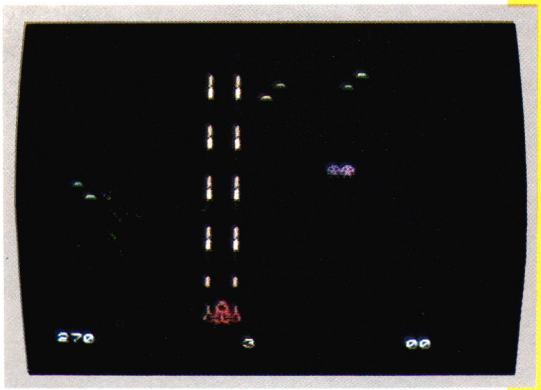
SOLKER (CBM 64) SCRAMBLERER (SPECTRUM 48K)

SOLKER (CBM 64)

La saga di STAR WARS colpisce ancora. Oby One Kenoby è tornato e con lui il suo spirito. Cercate di abbattere le astronavi a difesa della morte nera. Che la forza sia con te!

TASTI:

F1 = INIZIA
F7 = esce dal GIOCO
Il gioco usa solo il joystick in porta 2.



SCRAMBLERER (SPECTRUM 48K)

Sei alla ricerca della tua salvezza su RAPOS, quindi difenditi dagli alieni invasori provenienti da ZETA in 256 ondate.....

TASTI:

5 = SINISTRA
6 = BASSO
7 = ALTO
8 = DESTRA
A = FUOCO

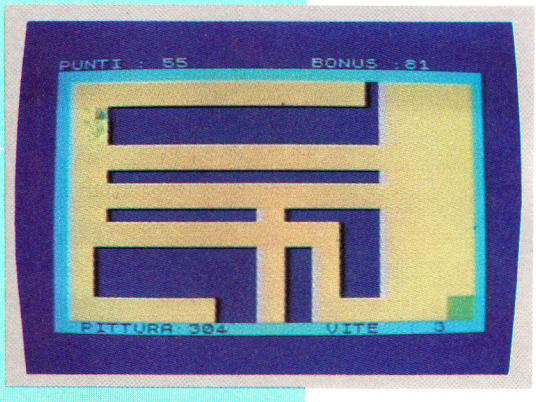
JETMAN (CBM 64) L'IMBIANCHINO (SPECTRUM 48K)

JETMAN (CBM 64)

Costruite il vostro missile e riempitelo di benzina per poter decollare indisturbati verso lo schema successivo.
Fate attenzione alle meteore incandescenti e ai diamanti spaziali da recuperare.

TASTI:

S = RAZZI
D = DESTRA
A = SINISTRA
SPACE = FUOCO
Oppure il joystick in porta uno.
Allo start del gioco è selezionata la tastiera, per selezionare il joystick date RUN/STOP e RESTORE contemporaneamente e poi digitate RUN seguito da ENTER, da questo momento è selezionato il JOYSTICK.



L'IMBIANCHINO (SPECTRUM 48k)

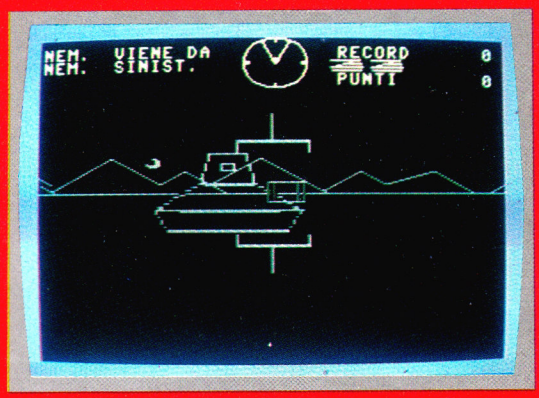
Giovanni l'imbianchino lesto ha un nuovo pennello che mette alla prova nella pittura di uno stabile, formato da diverse stanze.

TASTI:

Q = ALTO
A = BASSO
O = SINISTRA
P = DESTRA

DANGERZONE (CBM 64)

CAMILLO ED I PELUCHES (SPECTRUM 48K)

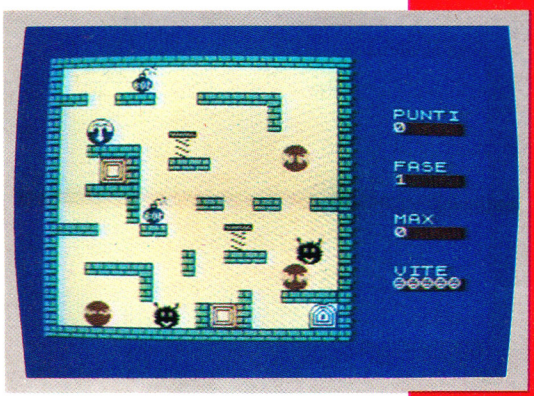


DANGERZONE (CBM 64)

Conoscete BATTLEZONE?
Ebbene la bella versione del gioco da Bar, finalmetne a casa vostra per il vostro video divertimento.
Combattete tutti i tank nemici e gli astro-missili sulla superficie lunare.

TASTI:

F1 = START/RESET
SPACE = PAUSA
Oppure il joystick in porta uno



CAMILLO ED I PELUCHES (SPECTRUM 48K)

Un gioco che senza dubbio vi stupirà per originalità e bella grafica accompagnato da una semplicità di gioco veramente unica!
Siete Camillo in un angolo verso la porta di uscita e dovete cercare di superare la fase senza urtare bombe ed ostacoli.

TASTI:

Z = SINISTRA
X = DESTRA
Ti viene riconosciuto un bonus per l'uso del TELEPORT.

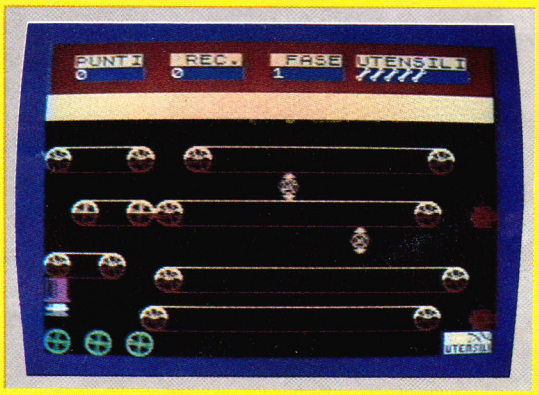
PANTAX (CBM 64)

CAMILLO INGEGNERE (SPECTRUM 48K)

PANTAX (CBM 64)

Scopo fondamentale del gioco è colpire gli alieni provenienti dalla astronave madre e dopo averli distrutti colpire l'astronave per distruggerla!
Ma il gioco non si ferma qui prosegue aumentando la difficoltà di gioco.

Controlli:
solo joystick in porta due.



CAMILLO INGEGNERE (SPECTRUM 48K)

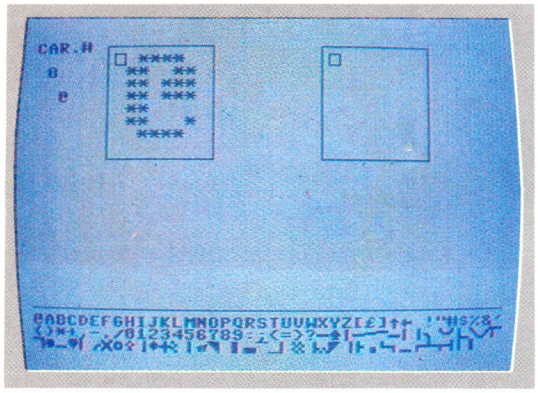
Camillo si è laureato in ingegneria, aiutatelo a rimettere in ordine gli attrezzi di lavoro che ormai non servono più, nel cesto di lavoro.
Fate attenzione agli utensili che potete controllare solamente quando stanno cadendo.
Cercate di non essere retrocessi al semplice lavoro di meccanici.

TASTI:
Z = SINISTRA
X = DESTRA
B = SGANCIA GLI UTENSILI
ENTER = PAUSA

GRAFIC EDITOR (CBM 64) (SPECTRUM 16 & 48K)

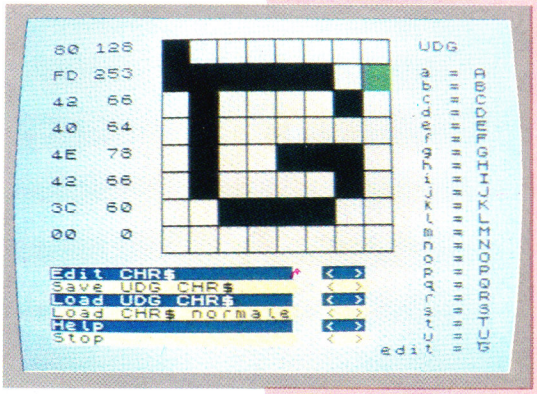
GRAFIC EDITOR

Questo è un toolkit per la realizzazione di un nuovo set di caratteri o di nuove sprite per il vostro CBM 64. Date un tocco professionale ai vostri programmi con un nuovo set di caratteri o nuove sprite.
Per lo spectrum SINCLAIR il programma consente di definire solamente degli UDG, che possono essere salvati usando il comando di STOP e una volta nel BASIC, con SAVE "nome" CODE USR "a", 168.



GRAFIC EDITOR (CBM 64)

F1 = COLORE DI BORDO
F3 = COLORE DI FONDO
F5 = COLORE DEI CHR$



GRAFIC EDITOR (SPECTRUM 16 & 48K)

Usate i cursori 5, 6, 7, 8
Per i movimenti del cursore nella griglia, mentre per aggiungere un pixel basta premere un tasto qualsiasi, per toglierlo basta premere SPACE.
ENTER entra nella funzione scelta e alla seconda pressione esce dalla opzione in corso.

IMPORTANTE

per tutti i possessori di sinclair ZX Spectrum

dal prossimo mese

i vostri videogiochi e utility

li trovate in edicola su

RICORDATI di chiedere ARCADE

per il tuo

sinclair ZX Spectrum